



XBOX 360

XBOX
LIVE

FRONTLINES

FUEL OF WAR



Online Interactions Not
Rated by the ESRB

Les échanges en ligne ne
sont pas classés par l'ESRB



THQ INC., 29903 Agoura Road, Agoura Hills, CA 91301



112644



⚠ WARNING

Before playing this game, read the Xbox 360 Instruction Manual and any peripheral manuals for important safety and health information. Keep all manuals for future reference. For replacement manuals, see www.xbox.com/support or call Xbox Customer Support.

Important Health Warning About Playing Videogames

Photosensitive Seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause these "photosensitive epileptic seizures" while watching video games.

These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Parents should watch for or ask their children about the above symptoms—children and teenagers are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by taking the following precautions: Sit farther from the screen; use a smaller screen; play in a well-lit room; and do not play when you are drowsy or fatigued.

If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

TABLE OF CONTENTS

<i>The World of Frontlines: Fuel of War</i>	2
<i>Controls</i>	4
<i>Main Menu</i>	7
<i>Pause Menu</i>	8
<i>Playing the Game</i>	9
<i>Objectives</i>	9
<i>Game Screen</i>	10
<i>Player Setup Screen</i>	11
<i>Mini-Map</i>	12
<i>Weapon Loadouts</i>	12
<i>Roles</i>	14
<i>Ground Support</i>	14
<i>EMP Tech</i>	14
<i>Drone Tech</i>	15
<i>Air Support</i>	15
<i>Xbox LIVE®</i>	16
<i>Multiplayer</i>	17
<i>Squads</i>	18
<i>VOIP</i>	20
<i>Limited Warranty</i>	21

How We Got Here

Wayne Andrews, AP News - Submitted, Feb, 29, 2024

THE WORLD OF FRONTLINES: FUEL OF WAR

Oil. Practically every facet of our modern civilization depends on it. So what would happen if it ran out?

That's exactly what happened in 2024. Well, it didn't happen all at once, like someone turning off the faucet. No, it happened slowly. It started in the summer of 2008. That's when the international demand for oil surpassed the ability of oil producers to pump more to keep supply ahead of demand. 'Peak Oil', they called it.

In hindsight, it should have been hard to miss what happened next. The price of oil jumped from \$70, to over \$100 per barrel. Aside from paying more for gas and heating your home, no one seemed to notice at first. It was conventional wisdom that the price would go down again. But instead, oil prices began an irrevocable rise that slowly began to weigh on global economies and advance energy to the forefront of national policies.

At first it was just a recession; prices went up, earnings went down, people tightened their belts and waited for it to pass. But it didn't. Recession slowly gave way to depression. Unemployment soared, bankruptcy increased, businesses failed. Global trade started to slow. By 2012, the economies of the developed nations were sagging under unemployment lines and failing finances. Automobiles became a luxury, as did long distance travel, or even just the sight of planes in the sky. People got by with less. Micro-economics, whether it was wind or solar power, back-yard farming, or 'garage' manufacturing with recycled materials, kept people alive.

In the third world depression and global climate change resulted in darker, more cataclysmic events. Huge populations of refugees, fleeing starvation, disease or environmental disaster, went on the move causing disruption, chaos and conflict. Entire nations crumbled, and bodies started to pile up. The world watched as the large kill-offs began, the lucky ones sighing "thank God it's not me."

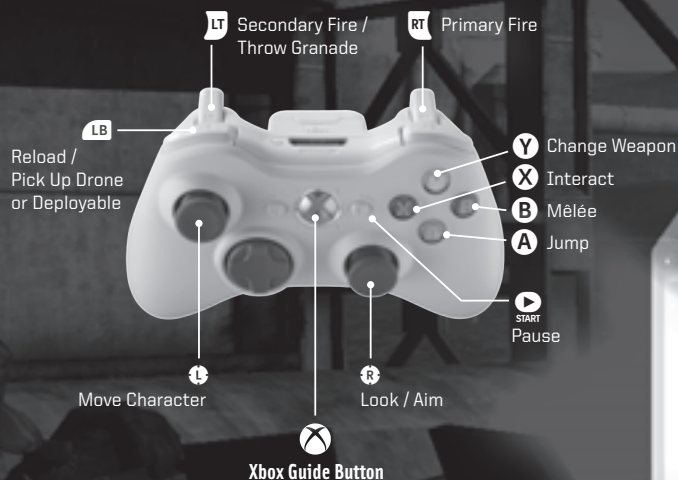
As the second decade of the century advanced, the oil depression lead to political turmoil around the world, but the Middle East, the global oil reservoir, was the worst affected. Religious, cultural and political divisions led to cataclysmic violence and arbitrary destruction on a massive scale. The horrible climax came in 2014 when western forces used tactical nuclear weapons to defend oilfields from a revolutionary army, leading to catastrophic casualties and transforming several important oilfields into radioactive dead zones. Subsequently, governments fell and anarchy arose. Mobs, death squads and religious purges reduced much of the region and the world to a pre-technological, tribal wasteland.

In the developed world, things worsened. The people could live with blackouts and electricity rationing, but they weren't ready for food riots, outbreaks of virulent disease or the collapse of the environment. The hospitals filled up. Once unthinkable, people got used to seeing starvation and death on their own city streets—and just tried to survive. As it stretched on, the depression came to be known as the 'new dirty 30's,' and it made the old one seem easy.

Desperate for energy, the superpowers, the United States, Europe, Russia and China, found themselves in a stand-off over some of the world's last reserves of oil; one in particular being the Caspian Basin in Central Asia. There wasn't enough for everyone, and none could get it by themselves. So they hastily allied into two superpower blocks: The Western Coalition, comprising the US and EU and the Red Star Alliance; evolved from the Shanghai Cooperation Organization by Russia and China. Each side deployed sophisticated satellite missile defense systems that rendered long distance nuclear combat obsolete. Therefore, they had to fight with conventional armies. Both sides undertook a massive build-up. Soldiers were conscripted and shipped out, vehicles based on synthetic fuel blend technology rolled off the assembly lines. The region is a tinderbox, with each side fortifying their oilfields and eyeing each other's. Everyone knows it's just a matter of time until someone fires the first shot.

The answer we've found to the question, 'what would happen if it ran out', seems to be that men fight over the last few drops.

CONTROLS



GENERAL GAMEPLAY & COMMUNICATIONS

ACTION	COMMAND
Display Scoreboard	
Display Pause Menu	
Zoom Map / Mini-Map	
Display Full Screen Map	
Squad Options Menu	

INFANTRY CONTROLS

ACTION	COMMAND
Move Character	
Look / Aim	
Sprint	
Jump	
Parachute (While in Air)	
Crouch / Prone / Stand (Cycle)	
Interact	
Primary Fire	
Secondary Fire / Throw Grenade	
Zoom	
Change Weapon	
Reload / Pickup Drone or Deployable	
Mêlée	

LAND VEHICLE CONTROLS

ACTION	COMMAND
Forward / Reverse	
Aim Turret	
Powerband	
Enter / Exit Vehicle	
Toggle 1st / 3rd Person View	
Change Seat Position	
Primary Fire	
Secondary Fire	
Target Sharing / Handbrake	
Zoom	
Deploy Flares	

HELICOPTER CONTROLS

ACTION	COMMAND
Thrust and Yaw	
Pitch & Roll	
Altitude Up	
Toggle 1st / 3rd Person View	
Enter / Exit Vehicle	
Change Seat Position	
Primary Fire	
Secondary Fire	
Altitude Down	
Zoom / Toggle Stealth Mode	
Deploy Flares	

JET AIRCRAFT CONTROLS

ACTION	COMMAND
Thrust & Rudder	
Pitch & Roll	
Afterburner	
Toggle 1st / 3rd Person View	
Enter / Exit Vehicle	
Primary Fire	
Secondary Fire	
Bombs	
Zoom	
Deploy Flares	

MAIN MENU



The Main Menu has five total options: Single Player, Xbox LIVE®, System Link, Options and Extras. Use the left thumbstick or D-pad to highlight a selection and press the **A** Button to confirm your choice. Press the **B** Button to return to the Main Menu or go back to a higher set of options.

Single Player

Enlist in a Campaign with the Western Coalition.

Xbox LIVE

Take your battle skills online.

System Link

Start or join a local Network Game.

Options

Access and adjust various game options.

Extras

An in-depth Field Guide, Cheat Codes and Credits.

PAUSE MENU

Press **START** while playing **Frontlines: Fuel of War** to pause the game and open the Pause Menu. Use the left thumbstick or **+** to highlight an option and press **A** to confirm your choice. Press **B** to resume your game or return to a higher set of options. A list of current objectives is located to the right of the pause menu choices.

Resume Game

Get back to the action.

Redeploy

End current life and redeploy on the frontline.

Restart Mission

Restart the current mission with a full set of deployments.

Controls

Change your game control settings.

HUD Preferences

Change your heads-up display settings.

Gameplay

Toggle difficulty, head bob and game hints.

Audio

Adjust your audio settings.

Video

Adjust your video settings.

Quit

Quit the current game.

PLAYING THE GAME

Objectives

Basics

In both single and multiplayer, your current set of objectives is situated along the active 'frontline.' The frontline splits friendly and hostile territory. Your goal is to complete the current set of objectives to move the frontline forward and push the enemy forces back to the final objective. Whenever you successfully complete a set of objectives on the frontline, the frontline will move forward to the next set. In single player, the game automatically saves each time you complete a frontline.

Taking the final objective results in mission complete or winning the multiplayer round. You can tackle these objectives in any order

Frontlines: Fuel of War was built to encourage player choice and the creation of many different strategies in order to help your side emerge victorious. So go anywhere and do whatever it takes in any order or by any method you can think of!

Objectives are shown on the game screen as yellow icons, and looking towards one will let you know how close you are to reaching it. Placing the reticule over any objective will describe the action that must be taken when that objective is reached. When facing away from these objectives, an arrow on the side of the HUD will point to their location in order to show in which direction you need to advance. In addition, objectives are also shown on the main map and mini-map in order to give the player a top down look at their locations. Waypoints on the map shown in blue have already been completed, while yellow signifies the need for completion. In multiplayer, enemy-owned objectives are always red, and friendly owned objectives are always blue. This is consistent no matter whether you are playing for the Coalition or Red Star sides; you always know that red means an enemy-owned objective.

Game Screen



The game screen has a few functions that change according to the context of the action on the screen:



1. Objective: When a new objective is to be completed, a command will appear onscreen and move into the upper left-hand side of the HUD, where it will fade away after a few seconds, leaving a yellow objective icon in its place.



2. Weapon Reticule: The weapon reticule in the middle of the screen will change shape and size depending on what weapon or vehicle is currently being used. On certain weapons, the reticule lines will expand and contract when you are moving or adjusting aim to show changes in weapon accuracy. The wider apart the reticule lines are, the less accurate the weapon will be. Crouching or going prone improves accuracy.



3. Multiplayer reinforcement count: The top of the screen displays the reinforcement count in multiplayer, which shows how many deployments your team has remaining. Deployments will be reduced by any team member dying and re-spawning, as well as countdown automatically based on the balance of objectives owned by each side.



4. Mini-map: A mini-map showing your location on the battlefield and the location of your current objectives can be found in the upper right-hand corner of the HUD.

HOLDING OBJECTIVE

5. Objective Progress Meter: Immediately beneath the mini-map is a meter that fills up to show the progress of actions such as capturing checkpoints or defending an area. The particular action being undertaken may also be displayed in text below the action meter.


6. Ammo Count / Stance: In the lower left-hand corner of the HUD is a small box that displays the amount of ammo left in the currently equipped weapon as well as the amount of grenades left and your current stance.

7. Damage Indicator: When taking damage from enemy gunfire or explosions, a red indicator will appear on the side of the aiming reticule that shows which direction the gunfire is coming from. When you are close to death, the entire perimeter of the screen displays a translucent red effect. There is no health meter, but if you find cover and rest for a few seconds without taking any more damage, your full health will be restored.

8. Role and Equipment (multiplayer only): In the lower right-hand of the HUD is a small box that shows what role is currently chosen in addition to available equipment and their respective recharge progression meters.

Player Setup Screen



The player setup screen is displayed when you first join a game (multiplayer only) and every time you die. This screen displays a map of the battlefield and lets you select your weapon loadout and respawn location. In multiplayer games, you can also choose a role specialization and which team to join. Use the left thumbstick to scroll through the available loadouts and then press right to choose a role. Pressing right again puts you onto the map screen, which is where you can select a respawn / deployment point. Available spawn points are marked as blue circles and the currently chosen spawn point is highlighted in yellow. Press the left thumbstick up or down to choose a spawn point and then press  to deploy. In multiplayer games, an additional column sits between the loadout menu and the map that lets you select a new role when you respawn. Also in multiplayer, enemy-controlled checkpoints are indicated by a red circle.

Mini-Map



Located in the upper right-hand corner of the HUD, the mini-map can be expanded to full screen by pressing the **+** right. Allies and team objectives are displayed on the map in blue, squadmates are green, enemies and hostile-owned objectives are red and neutral objectives are grey.

- | | |
|--------|-------------------------------|
| | 1. Your Position |
| | 2. Squadleader's Order |
| | 3. Vehicle / Aircraft / Drone |
| Blue | 4. Team-Owned Objective |
| Yellow | 5. Hostile-Owned Objective |
| White | 6. Neutral Objective |
| Blue | 7. Teammate |
| Green | 8. Squadmate |
| Red | 9. Hostile Unit |

WEAPON LOADOUTS

Frontlines: Fuel of War offers six different Western Coalition and Red Star Alliance weapon loadouts to choose. Certain loadouts are more effective than others in specific situations, so learning each one's strengths and weaknesses is essential.

NOTE: MANUALLY RELOADING WEAPONS DISCARDS ALL REMAINING AMMO IN THE CLIP THAT IS BEING REPLACED.

Assault

Standard weapon loadout used by soldiers spearheading the battle. Excellent at medium range combat, the Assault soldier is usually the first to arrive on the battlefield and the last to leave.

- Assault Rifle: comes equipped with grenade launcher attachment (has both impact detonation and airburst detonation)
- Pistol
- Frag Grenades

Heavy Assault

When extra firepower is required, the heavy assault rifle sacrifices mobility and some accuracy for a higher rate of fire. Heavy Assault soldiers excel at creating suppressive fire with a constant hail of bullets. When they set up in crouch or prone positions they can lay down a large amount of accurate supporting fire.

- Heavy Assault Rifle
- Pistol
- Frag Grenades

Sniper

Silent but deadly, the sniper can take down infantry targets from great distances with deadly accuracy. Experienced snipers never stay in the same location for very long unless they have a deathwish.

- Sniper Rifle
- Pistol
- Frag Grenades

Anti-Vehicle

The bane of armored vehicle operators, the AT can deploy landmines or lock-on to a target with his rocket launcher. To ensure maximum efficiency, he can also zoom to lock-on and then point away from the target to select the trajectory of his rocket. This enables firing from behind cover and around corners.

- Rocket Launcher
- Pistol
- Anti-Vehicle Landmines

Special Operations

Thanks to his scoped and silenced SMG (sub-machine gun), the highly versatile spec-op is effective at both short and medium range combat. His C4 charges can also be used to lay deadly traps for opponents.

- Sub-Machine Gun
- Pistol
- C4

Close Combat

A close-quarter combat specialist, the close combat loadout is the most efficient at clearing and securing tight locations. However, he is extremely vulnerable to medium and long-range fire.

- Shotgun
- Pistol
- Frag Grenades

ROLES

In addition to choosing a weapon loadout, you can specialize in four different 'roles.' A different loadout / role combination can be selected every time you respawn, so don't hesitate to experiment. Taking over checkpoints, killing the enemy and using role-specific equipment fills a meter in the lower right-hand corner of the screen that rewards you with new equipment when a certain level of expertise is reached. There are three ranks to each role and each rank contains new weapons or gadgets. Every time one is used, the meter is partially or fully depleted and it must recharge before further use. When a round is over, all role meters are reset to zero in preparation for the next round. The following is a list of Western Coalition roles and equipment. Red Star Alliance equipment is different, but comparable.

Ground Support

Rank 1: Active/passive repair - Low-ranking Ground Support technicians can manually repair every damaged vehicle they come across with their handy torch. It also automatically repairs any vehicle the soldier occupies, giving ground support a definitive advantage when not on foot.

Rank 2: M317 Grenade Launcher/GSh663 Mini-gun - Mid-ranking Coalition Ground Support can set up a emplaced rapid-fire grenade launcher almost anywhere. It sits on a swiveling mount and deals heavy destruction to enemy infantry and lightly armored vehicles. Red Star units can deploy a lethal mini-gun with an extremely high rate of fire.

Rank 3: EMA11 (Rail) Gun/RK1 Portable Sentry gun - High-ranking Coalition Ground Support can deploy a devastating weapon. Using electro-magnetic acceleration, the EMA11 fires projectiles at hyper velocity - which are extremely capable of destroying armored vehicles. The weapon has a slow rate of fire but can eliminate targets at long-range. Top ranking Red Star units can deploy a deadly automated sentry turret capable of attacking both infantry and armored vehicles.

EMP Tech

Rank 1: Enemy tracking & disruption - All low-ranking EMP Techs have a passive device equipped at all times. It hides the player from enemy radar so they can move around undetected by enemy drones. They can also spot the positions of enemy drones, drone operators and deployable EMP devices.

Rank 2: EMP Rocket - Mid-ranking EMP Techs are issued a special rocket launcher that fires unguided EMP projectiles capable of disabling all civilian and most military vehicles within range. During flight, these projectiles 'sense' vehicles in their path and detonate nearby to disrupt their circuitry.

Rank 3: EMP Generator - High-ranking EMP Techs can set up a deployable generator that sends out a disruptive pulse to disable vehicles and drones in its area of effect, as well as preventing airstrike targeting relays for a slightly larger radius. These Generators must be completely destroyed in order to stop their negative effects.

Drone Tech

Rank 1: MQ38 Hunter/TE1 Tiger Eye - Low-ranking Coalition Drone Techs can send in a hovering drone to scout enemy locations and gather recon. Its advanced targeting system can recognize enemy targets and identify and report their locations to you and your teammates. If necessary, the drone can be remotely detonated to eliminate infantry and other small targets. Red Star units carry a propeller based helicopter version with the same recon and detonation functionality, albeit with a much more audible engine signature.

Rank 2: AQ431 Assault Drone/TR1 Tiger Runner - Mid-ranking Coalition Drone Techs can activate this ground-based 'robotic soldier' equipped with a deadly 7.62mm minigun. Its treaded chassis adds stability and accuracy, making the AQ431 excellent at providing suppression and cover fire against infantry and light vehicle targets. Red Star drone specialists deploy a 4 wheeled land unit packed with C4. It is designed to be driven under enemy vehicles and detonated.

Rank 3: AQ432 Mortar Drone/TC1 Tiger Claw - High-ranking Coalition Drone Techs are issued a ground-based mortar launcher with devastating firepower. This drone also sports a treaded chassis and uses four large gun barrels to launch rapidfire mortar attacks that are lethal against most vehicles and infantry. On the Red Star side a dual propeller version of their Rank 1 heli drone is additionally equipped with six small rocket pods. This drone is deadly against light vehicles and infantry no matter where they are hiding.

Air Support

Rank 1: UCAV Precision Air Strike – Low-ranking Air Support can use their laser targeting devices to provide coordinates for a GPS-guided airstrike. Effective against individual vehicles, infantry and sentry weapons, this airstrike can destroy any target with incredible precision.

Rank 2: Cluster Bomb/Carpet Bomb Air Strikes – Mid-ranking Coalition Air Support troops can 'paint' targets for a devastating cluster bomb attack. Pre-determined to burst at a certain height, the bombs release several small explosives that scatter and detonate over a wide area. Both vehicles and infantry have no chance against cluster bombs. The same is true of the Red Star carpet bomb attack. Instead of a radial dispersion and explosion, this air strike carpets a long rectangular shaped area, and is just as deadly.

Rank 3: VC24 Gryphon Gunship Strike/Fuel Air Bomb – High-ranking Coalition Air Support troops can call in the first ever tilt-rotor gunship equipped with a 20mm minigun and a 105mm MCH heavy artillery cannon. During the strike, the player guides the gunship to its target and continually adjusts targets from the ground. On the Red Star side, the Russian developed Fuel Air bomb is available; the largest non-nuclear explosive device known to man.

XBOX LIVE®

Play anyone and everyone, anytime, anywhere on Xbox LIVE. Build your profile (your gamer card). Chat with your friends. Download content at Xbox LIVE Marketplace. Send and receive voice and video messages. Get connected and join the revolution.

Connecting

Before you can use Xbox LIVE, connect your Xbox 360® console to a high-speed Internet connection and sign up to become an Xbox LIVE member. For more information about connecting, and to determine whether Xbox LIVE is available in your region, go to www.xbox.com/live.

Family Settings

These easy and flexible tools enable parents and caregivers to decide which games young game players can access based on the content rating. For more information, go to www.xbox.com/familysettings.

Disclaimer: Some features of the online game may be changed, added or removed at any time due to patching.

MULTIPLAYER



Quick Match

Quickmatch allows you to specify a few general settings (ranked/unranked matches, game mode, etc.) and will then present you with the best available server for your requirement.

Custom Match

Using custom match will enable you to search for games who match the various settings which you can specify under this screen. Once the search is complete, you can browse through the resulting server list and pick the one you'd like to join.

Create Match

Set up a game to play over Xbox LIVE® selecting 'Create Game' on the Xbox LIVE menu. The options for creating a game are self-explanatory; refer to the in-game help text for additional information. Once the set up has been finalized, your server will now be visible to other players looking to join a game via the server browser screen or quickmatch.

Creating a System Link game

System link allows play over a local network. Set up a game via System Link by selecting the 'Create Game' option of the system link menu. The options for creating a game are self-explanatory; refer to the in-game help text for additional information. Once the set up has been finalized, your server will now be visible to other players looking to join a game via the System Link server browser screen.

Joining a System Link game

Selecting browse game under the system link menu will bring up the server browser and a list of available servers for you to join.

Multiplayer Modes

Frontlines

In the Frontlines game mode, your goal is to advance the front deeper into enemy territory until your team has ownership of every objective in the map. When this 'tug-of-war' type of game begins, a 'frontline' exists in the middle of the battlefield that has objectives along its boundary. As soon as one team captures all of these objectives, the frontline is pushed back towards the other team's main base. Capturing all objectives along this new frontline will push it even closer to the other team's base, but losing these objectives pulls it back. Only objectives along the frontline can be captured, meaning enemy-controlled objectives behind the frontline cannot be taken until the frontline is pushed back to that area. Enemy reinforcements are drained by killing enemies and pushing the frontline into hostile territory. One side wins when they deplete the other side's reinforcement points or capture all checkpoints on the map.

Squads

Squads allow a group of up to four players to band together for enhanced teamwork! They let friends stick together during combat and focus their attention on the same goals. The benefits of being in a squad are many.

- Squads get their own private VoIP channel.
- The positions of squadmates are always highlighted on the map in order to make them easier to find.
- The squad leader is able to send commands and highlight targets for his squadmates.

NOTE: THE SQUAD LEADER MAY BE USED AS A MOBILE SPAWN POINT AS LONG AS HE'S ALIVE.

Creating a Squad



Forming your own squad is easy. Press D-pad Up at any time in game to display the squad interface and select Squad Management. This will display a list of players on your team who are available to join your squad. Selecting one or more will place a checkmark by their names indicating that you've chosen to invite them to your squad. Click the confirm button when done and your squad will automatically be created when at least one player accepts your invitation.

NOTE: LEAVING A SQUAD THAT YOU CREATED WILL IMMEDIATELY DISSOLVE IT.

Joining a Squad

There are two ways to join an existing squad:

1. Squad leaders can send you invitations to join their squads. When this happens you will be presented with a prompt giving you the option to accept or decline the invitation, or to ignore any future requests from that player
2. Selecting the "Join Squad" option in the squad interface will bring up a list of existing squads with available player slots. To ask a squad leader to join their squad, select his name in the list and click the confirm button to send a join request. You should be notified of the squad leader's decision shortly. Should it be positive, you will automatically join his squad.

NOTE: SQUAD LEADERS MAY NOT JOIN ANOTHER SQUAD BEFORE DISBANDING THEIR OWN.

Squad Commands

Squad leaders have a set of basic commands which they can send to their squadmates by accessing the squad interface. They consist of: Attack, Defend and Move. Sending a squad command will place markers on both the HUD and mini-map of all squad members based on the leader's reticule position at the time of issuing. Basically, it's as simple as pointing at an area or unit and issuing Attack, Defend or Move To orders. If the leader issues a command with a unit targeted, the markers will be attached to that unit and will follow its position. This is a great way to alert squad members of advancing enemies and also makes it impossible for them to hide.

NOTE: ONLY SQUAD LEADERS HAVE THE ABILITY TO BROADCAST SQUAD COMMANDS.

VoIP

Communication between teammates is the key to success in any battle, so a special VoIP system has been incorporated into **Frontlines: Fuel of War**. Instead of having a completely open chat channel, only players within a squad can speak to each other over Xbox LIVE. This feature lets them strategize and coordinate their actions without being bombarded with unnecessary or confusing chatter.

⚠ AVERTISSEMENT

Avant de jouer ce jeu, lisez le manuel d'instructions Xbox 360 et tous les manuels des périphériques pour les renseignements importants de sécurité et de santé. Gardez tous les manuels pour référence future. Pour des manuels de remplacement, voir www.xbox.com/support ou appelez le service à la clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la couverture arrière).

Avertissement important pour la santé concernant les jeux vidéo

Crises photosensibles

Un très faible pourcentage de gens peuvent souffrir d'une crise lorsqu'ils sont exposés à certaines images visuelles, y compris des lampes ou des modes clignotants qui peuvent apparaître dans les jeux vidéo. Même ceux qui n'ont pas d'antécédent de crise ou d'épilepsie peuvent avoir une condition non diagnostiquée qui peut causer ces «crises épileptiques photosensibles» alors qu'ils regardent des jeux vidéo.

Ces crises peuvent avoir divers symptômes, y compris étourdissement, vision altérée, mouvement rapide de l'œil ou d'un muscle, sautilllement ou tremblement des bras ou des jambes, désorientation, confusion, ou perte de conscience momentanée. Les crises peuvent également causer une perte de conscience ou des convulsions pouvant entraîner des blessures à la suite d'une chute ou du fait que l'on a frappé des objets situés à proximité.

Arrêtez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous souffrez de l'un de ces symptômes. Les parents devraient surveiller leurs enfants ou se renseigner auprès de ceux-ci concernant les symptômes ci-dessus – les enfants et les adolescents sont plus sujets que les adultes à ce genre de crises. Le risque de crises épileptiques photosensibles peut être réduit si l'on prend les précautions suivantes : Asseyez-vous plus loin de l'écran de télévision ; Utilisez un écran de télévision plus petit ; Jouez dans une salle bien éclairée ; Ne jouez pas lorsque vous êtes somnolent ou fatigué.

Si vous avez des membres de votre famille qui ont des antécédents de crise ou d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

TABLE DES MATIÈRES

Le monde de Frontlines: Fuel of War	24
Commandes	26
Menu principal	29
Menu de pause	30
Jouer	31
Objectifs	31
Écran du jeu	32
Écran de mise au point du joueur	33
Mini carte	34
Arsenaux	34
Rôles	36
Appui sur le terrain	36
Tech EMP	37
Tech Drone	37
Soutien aérien	38
Xbox LIVE®	38
Multijoueurs	39
Escadrons	40
VOIP	42
Notes	43
Garantie restreinte	45

Comment nous en sommes arrivés là
Wayne Andrews, AP – Préparé le 29 février 2024

LE MONDE DE FRONTLINES: FUEL OF WAR

Le pétrole. Pratiquement toutes les facettes de la civilisation contemporaine en dépendent. Et s'il se produisait une pénurie?

C'est exactement ce qui est arrivé en 2024. Bien sûr, cela ne s'est pas produit subitement, comme si on fermait un robinet. Non, c'est arrivé graduellement. Cela a commencé à l'été de 2008. C'est à ce moment que la demande internationale de produits pétroliers a dépassé la capacité de pompage des producteurs de constituer des réserves. On a appelé cela « pointe du pétrole ».

Rétrospectivement, il était facile de prévoir ce qui allait se produire par la suite. Le prix du pétrole a grimpé de 70 \$ à plus de 100 \$ le baril. Personne n'a semblé s'en faire, si ce n'est d'avoir à payer davantage pour l'essence et le chauffage. Les gens s'attendaient à ce que les prix baissent de nouveau. Au contraire, le prix du pétrole a entamé une ascension irrésistible qui a progressivement ralenti l'économie mondiale et placé l'énergie à l'avant-plan des politiques nationales. Il ne s'agissait tout d'abord que d'une récession : les prix ont monté, les revenus ont baissé, les gens se sont serré la ceinture et ont attendu que ça passe. Mais ça n'a pas passé.

La récession est lentement devenue une dépression. Le chômage a explosé, les banqueroutes se sont multipliées, les entreprises ont fermé. Le commerce mondial a commencé à stagner. Dès 2012, l'économie des nations développées pliait sous le poids des files de chômeurs et des finances en déclin. L'automobile est devenue un luxe, tout comme les grands voyages ou tout simplement de voir un avion dans le ciel. Les gens se sont débrouillés avec moins. L'énergie solaire ou éolienne, les potagers, la production à petite échelle dans des ateliers de fortune avec des matériaux recyclés, en un mot la micro-économie, leur permettait de survivre.

Dans le tiers-monde, la dépression et le changement climatique ont eu des conséquences plus graves et catastrophiques. De vastes populations de réfugiés, fuyant la famine, les épidémies ou les désastres environnementaux, se sont mises en branle en créant sur leur passage la perturbation, le chaos et la discorde. Des nations entières se sont effondrées et les cadavres ont commencé à s'empiler. Le monde fut témoin de grands massacres et ceux qui étaient épargnés ne pouvaient que soupirer : « Dieu merci, ce n'est pas mon jour ».

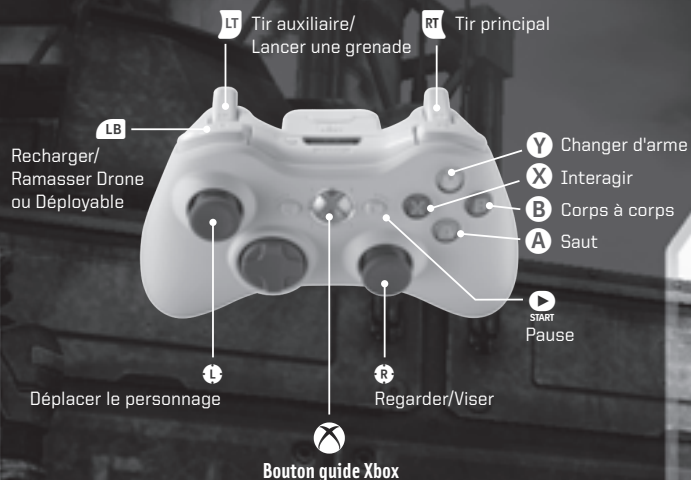
La dépression provoquée par le pétrole entraîna de l'agitation politique dans le monde entier à mesure que la seconde décennie avançait, mais c'est le Moyen-Orient, réservoir mondial de pétrole, qui était le plus affecté. Les schismes religieux, culturels et politiques provoquèrent des violences cataclysmiques et une destruction aveugle à une échelle massive. Le paroxysme de l'horreur survint en 2014, lorsque les forces occidentales utilisèrent des armes nucléaires tactiques pour défendre les puits de pétrole contre une armée révolutionnaire, faisant une hécatombe et transformant en zones radioactives inutilisables plusieurs puits importants. Par la suite, les gouvernements tombèrent et l'anarchie s'installa.

Les émeutiers, les escadrons de la mort et les purges religieuses ramenèrent la région et une grande partie du monde à une ère pré technologique, tribale. Dans le monde développé, les choses empirèrent. Les gens pouvaient vivre avec les pannes et le rationnement de l'électricité, mais ils n'étaient pas préparés aux émeutes, aux épidémies virulentes ou au bouleversement de l'environnement. Les hôpitaux se remplirent. Les gens s'habituaient à voir la famine et la mort dans les rues de leurs propres villes, ce qui était autrefois impensable, et se concentrèrent sur leur survie. La dépression s'éternisant, on la baptisa la nouvelle Grande dépression et l'autre paraissait bénigne en comparaison. Assoiffées d'énergie, les superpuissances – les Etats-Unis, l'Europe, la Russie et la Chine – s'affrontèrent pour certaines des dernières réserves de pétrole au monde, dont l'une se trouvait dans le bassin Caspien, en Asie centrale. Il n'y en avait pas assez pour tout le monde, et personne ne pouvait se servir seul. Elles forgèrent donc des alliances à la hâte et se divisèrent en deux blocs : la Coalition occidentale, comprenant les É.-U. et l'Union européenne, et l'Étoile rouge, avatar de l'Organisation du traité de coopération de Shanghai entre la Russie et la Chine. Chaque faction avait déployé des systèmes perfectionnés de défense par satellite rendant impossible les frappes nucléaires à longue portée. Elles devaient donc se combattre au moyen d'armées conventionnelles. Chaque côté entreprit de masser des troupes. Des soldats étaient conscrits et expédiés, des véhicules dérivés d'une technologie s'alimentant au pétrole synthétique sortaient des chaînes de montage; la région était une poudrière, chaque faction fortifiant ses propres puits et lognant ceux de l'autre faction.

Chacun sait que ce n'est qu'une question de temps avant que quelqu'un ne tire le premier coup de feu.

La réponse que nous avons trouvée à la question « Que se passerait-il s'il se produisait une pénurie? » semble être que les hommes s'affronteront jusqu'à la dernière goutte.

COMMANDES



JEU ET COMMUNICATIONS	
ACTION	COMMANDE
Afficher le tableau de pointage	
Afficher le menu de pause	
Zoom sur la carte/mini carte	
Afficher la carte plein écran	
Menu d'options d'escadron	

COMMANDES DE L'INFANTERIE

ACTION	COMMANDE
Déplacer le personnage	
Regarder/Viser	
Sprint	
Saut	
Parachute (en vol)	
S'accroupir/s'étendre/débout (en suivant le cycle)	
Interagir	
Tir principal	
Tir auxiliaire/Lancer une grenade	
Zoom	
Changer d'arme	
Recharger/Ramasser Drone ou Déployable	
Corps à corps	

COMMANDES DES VÉHICULES TERRESTRES

ACTION	COMMANDE
Marche avant/arrière	
Orienter la tourelle	
Bande de puissance	
Monter dans le véhicule/En descendre	
Permuter entre les vues à la 1ère et la 3e personne	
Modifier la position du siège	
Tir principal	
Tir auxiliaire	
Partage de cible/Frein à main	
Zoom	
Déployer des fusées éclairantes	

COMMANDES DES HÉLIOPTÈRES

ACTION	COMMANDE
Poussée et lacet	
Tanguer et rouler	
Monter en altitude	
Permuter entre les vues à la 1ère et la 3e personne	
Monter dans le véhicule/ En descendre	
Modifier la position du siège	
Tir principal	
Tir auxiliaire	
Descendre en altitude	
Zoom/Activer-désactiver le mode furtif	
Déployer des fusées éclairantes	

COMMANDES DES JETS

ACTION	COMMANDE
Pousser et gouvernail	
Tanguer et rouler	
Postcombustion	
Permuter entre les vues à la 1ère et la 3e personne	
Monter dans le véhicule/En descendre	
Tir principal	
Tir auxiliaire	
Bombes	
Zoom	
Déployer des fusées éclairantes	

MENU PRINCIPAL



Le menu principal offre cinq options en tout : Joueur unique, Xbox LIVE®, Lien système, Options et Extras. Servez-vous du manche gauche ou du D-pad pour surligner un choix et appuyez sur le bouton **A** pour confirmer. Appuyez sur le bouton **B** pour retourner au menu principal ou revenir à un ensemble plus général d'options.

Joueur unique

Enrôlez-vous dans une Campagne avec la Coalition occidentale.

Xbox LIVE

Montrez en ligne votre habileté au combat.

Lien système

Créez ou rejoignez-vous à une partie en réseau local.





Options

Pour afficher et régler diverses options du jeu.

Extras

Un guide de terrain approfondi, des codes de triche et le générique.

MENU DE PAUSE

Appuyez sur  (START) lorsque vous jouez à **Frontlines: Fuel of War** pour suspendre la partie et ouvrir le menu de pause. Servez-vous du manche gauche ou du  pour surligner un choix et appuyez sur le bouton  pour confirmer. Appuyez sur le bouton  pour reprendre la partie ou revenir à un ensemble plus général d'options. La liste des objectifs courants se trouve à droite des choix du menu de pause.

Poursuivre la partie

Pour retourner dans l'action.

Redéploiement

Pour mettre un terme à la vie en cours et se redéployer sur la ligne de front.

Recommencer la mission

Pour reprendre la mission en cours avec un effectif complet.

Commandes

Pour modifier les paramètres des commandes de votre partie.

Préférences d'AF

Pour modifier les paramètres de votre affichage frontal.

Jeu

Pour activer/désactiver le niveau de difficulté, les soubresauts et les indices du jeu.

Audio

Pour régler les paramètres du son.

Vidéo

Pour régler les paramètres de l'image.

Quitter

Pour quitter la partie en cours.

JOUER

Objectifs

Principes de base

En mode joueur unique comme en mode multijoueurs, votre groupe d'objectifs courants se trouve le long de la « ligne de front » du moment. La ligne de front sépare les territoires amis et ennemis. Votre but est d'atteindre votre groupe d'objectifs du moment afin de repousser la ligne de front et de faire reculer l'ennemi jusqu'à l'objectif final. Lorsque vous avez réussi à atteindre un groupe d'objectif, la ligne de front reculera jusqu'au prochain groupe. En mode joueur unique, le jeu effectue une sauvegarde à chaque fois que vous terminez les objectifs d'une ligne de front.

La prise du dernier objectif permet de réussir la mission ou de remporter la ronde multijoueurs. Vous pouvez attaquer les objectifs dans n'importe quel ordre; **Frontlines: Fuel of War** a été conçu de manière à encourager le joueur à faire des choix et à élaborer un grand nombre de stratégies pour aider sa faction à sortir victorieuse. Alors allez où vous voudrez et faites ce qu'il faut dans n'importe quel ordre ou par n'importe quelle méthode que vous pourrez inventer!

Les objectifs s'affichent à l'écran sous l'apparence d'icônes jaunes; regardez en direction d'un objectif pour savoir à quelle distance il se trouve. Placez la mire sur un objectif pour savoir quelle action accomplir une fois l'objectif atteint. Lorsque vous ne faites pas face à l'objectif, une flèche s'affichera sur le côté de l'AF afin de vous indiquer dans quelle direction aller. Les objectifs sont aussi indiqués sur la carte principale et la mini carte afin de donner au joueur une vue à vol d'oiseau de leur emplacement. Les points de cheminement indiqués en bleu sur la carte ont été parcourus; ceux en jaune doivent l'être. En mode multijoueurs, les objectifs tenus par l'ennemi sont toujours en rouge, alors que les objectifs aux mains des alliés sont toujours en bleu. Cela reste la même chose quelle que soit la faction à laquelle vous appartenez, la Coalition ou l'Étoile rouge : le rouge signifie toujours que l'objectif est tenu par l'ennemi.

Écran du jeu



Peu de fonctions de l'écran de la partie changent en fonction du contexte d'action :



1. Objectif : Lorsqu'il faut atteindre un nouvel objectif, un ordre s'affichera à l'écran, puis se déplacera vers le coin supérieur gauche de l'AF où il disparaîtra après quelques secondes, laissant la place à une icône d'objectif jaune.



2. Mire de visée : La mire de visée du milieu de l'écran changera de forme et de taille selon l'arme ou le véhicule utilisés. Avec certaines armes, la mire se dilatera ou se contractera lorsque vous bougez ou que vous réglez la visée pour indiquer les variations dans la précision de l'arme. Plus les lignes de la mire sont écartées, moins l'arme sera précise. S'accroupir ou s'étendre permet d'améliorer la précision.



3. Compte des renforts du mode multijoueurs : Le haut de l'écran affichera le compte des renforts en mode multijoueurs, indiquant combien de déploiements il reste à votre équipe. La mort et le retour d'un membre de l'équipe ainsi qu'un compte à rebours axé automatiquement sur le reste des objectifs tenus par chaque faction diminueront le nombre de redéploiements.



4. Mini carte: La mini carte qui indique votre emplacement sur le champ de bataille et les emplacements de vos objectifs courants se trouve dans le coin supérieur droit de l'AF.



5. Indicateur de progrès vers l'objectif : Un indicateur se trouvant immédiatement sous la mini carte se remplit pour indiquer les progrès accomplis par des actions telles que la capture d'un point de contrôle ou la défense d'une zone. Un texte indiquant l'action particulière en cours peut aussi s'afficher sous l'indicateur d'action.

6. Réserve de munitions/Posture : Une petite case se trouvant dans le coin inférieur gauche de l'AF affiche la quantité de munitions restant dans l'arme en main ainsi que la quantité de grenades qui reste et votre posture actuelle.

7. Indicateur de dommages : Lorsque les tirs de l'ennemi ou des explosions vous infligent des dommages, un indicateur rouge s'affichera sur le côté de la mire de visée afin d'indiquer de quelle direction le tir provient. Si vous êtes près de la mort, tout le périmètre de l'écran affichera un voile rouge. Vous ne disposez pas d'indicateur de santé, mais si vous vous mettez à couvert et que vous pouvez récupérer quelques secondes sans subir d'autres dégâts, votre santé vous reviendra en entier.

8. Rôle et équipement (multijoueurs seulement) : Une petite case se trouvant dans le coin inférieur droit de l'AF vous indique quel rôle vous jouez présentement en plus de l'équipement disponible et des indicateurs de progression de la recharge.

Écran de mise au point du joueur



L'écran de mise au point du joueur s'affiche lorsque vous vous joignez à une partie (en mode multijoueurs seulement) et à chaque fois que vous mourez. Cet écran montre une carte du champ de bataille et vous permet de choisir votre arsenal et l'endroit d'où vous recommencerez. Dans une partie multijoueurs, vous pouvez aussi choisir votre spécialité et l'équipe à laquelle vous joindre. Servez-vous de la manette gauche pour passer en revue les arsenaux disponibles et appuyez ensuite à droite pour choisir un rôle. Appuyez de nouveau à droite pour passer à la carte, où vous pourrez choisir votre point de reprise/déploiement. Les points de reprise disponibles sont indiqués par des cercles bleus et le point de reprise couramment sélectionné est surligné en jaune. Déplacez la manette gauche vers le haut ou le bas pour choisir un point de reprise et appuyez ensuite sur pour vous déployer. Dans les parties multijoueurs, une colonne supplémentaire se trouve entre le menu des arsenaux et la carte vous permettant de choisir un nouveau rôle lorsque vous reprenez. De plus, les points de contrôle tenus par l'ennemi sont indiqués par un cercle rouge en mode multijoueurs.

Mini carte



La mini carte se trouvant dans le coin supérieur droit de l'AF peut être agrandie sur tout l'écran en appuyant sur le **+** droit. Les alliés et les objectifs de l'équipe s'affichent en bleu sur la carte, les compagnons d'escadron en vert, les ennemis et les objectifs tenus par l'ennemi en rouge et les objectifs neutres en gris.

- 1. Votre position
- 2. Ordre du chef d'escadron
- 3. Véhicule/Aéronef/Drone
- Bleu 4. Objectif tenu par l'équipe
- Jaune 5. Objectif tenu par l'ennemi
- Blanc 6. Objectif neutre
- Bleu 7. Coéquipier
- Vert 8. Compagnon d'escadron
- Rouge 9. Unité ennemie

ARSENAUX

Frontlines: Fuel of War offre six arsenaux de la Coalition occidentale et de l'Étoile rouge parmi lesquels choisir. Certains arsenaux sont plus efficaces que d'autres dans des situations particulières et il est donc essentiel de connaître les forces et les faiblesses de chacun.

REMARQUE : LORSQU'ON RECHARGE LES ARMES MANUELLEMENT, ON JETTE TOUTES LES MUNITIONS QUI RESTENT DANS LE CHARGEUR REMPLACÉ.

Assaut

Arsenal standard utilisé par les soldats menant l'assaut. Excellent à moyenne portée, le soldat 'assaut' est d'ordinaire le premier arrivé sur le champ de bataille et le dernier parti.

- Fusil d'assaut : Il est muni d'un lance-grenades (à détonation sur impact ou en vol)
- Pistolet
- Grenades à fragmentation

Assaut lourd

Lorsqu'il faut une puissance de feu accrue, le fusil d'assaut lourd sacrifie la mobilité et un peu de précision à une cadence de tir plus élevée. Les soldats d'assaut lourd excellent à appliquer un tir de mise hors de combat grâce à un rideau de feu. Lorsqu'ils se placent en position accroupie ou couchée, ils peuvent assurer un feu d'appui précis et nourri.

- Fusil d'assaut lourd
- Pistolet
- Grenades à fragmentation

Tireur d'élite

Silencieux mais mortel, le tireur d'élite peut abattre des cibles d'infanterie d'une grande distance avec une précision meurtrière. Le tireur d'élite expérimenté ne reste jamais très longtemps au même endroit, sauf s'il désire mourir.

- Fusil de tireur d'élite
- Pistolet
- Grenades à fragmentation

Antitank

Fléau des équipages de véhicules blindés, l'AT peut poser des mines ou verrouiller une cible avec son lance-roquettes. Pour une efficacité optimale, il peut aussi effectuer un zoom pour se verrouiller, puis pointer son arme dans une autre direction pour choisir la trajectoire de sa roquette. Cela lui permet de tirer en restant à couvert ou de derrière un coin.

- Lance-roquettes
- Pistolet
- Mines terrestres anti-blindé

Opérations spéciales

Grâce à sa mitraillette à lunette et à silencieux, le très polyvalent spécialiste des opérations spéciales est efficace dans le combat à courte et à moyenne portée. Il peut aussi se servir de ses charges de C4 pour tendre des pièges mortels à l'ennemi.

- Mitraillette
- Pistolet
- C4

Combat rapproché

Le spécialiste du corps à corps, avec son arsenal de combat rapproché, est le plus efficace pour nettoyer et investir des endroits clos. Il est cependant très vulnérable aux tirs à moyenne et à longue portée.

- Fusil à canon lisse
- Pistolet
- Grenades à fragmentation

RÔLES

En plus de choisir un arsenal, vous pouvez vous spécialiser dans l'un de quatre différents « rôles ». Vous pouvez choisir une combinaison différente d'arsenal/rôle à chaque reprise; n'hésitez donc pas à faire des expériences. Prendre des points de contrôle, tuer des ennemis et utiliser l'équipement particulier au rôle permet de remplir un indicateur se trouvant dans le coin inférieur droit de l'écran; cela vous procurera un nouvel équipement lorsque vous atteindrez un certain niveau d'expertise. Il existe trois niveaux pour chaque rôle et chaque niveau donne accès à des nouvelles armes ou à des gadgets. À chaque fois qu'on y a recours, l'indicateur se vide partiellement et il faut le recharger avant la prochaine utilisation. Une fois la ronde terminée, tous les indicateurs des rôles sont remis à zéro en préparation de la ronde suivante. Voici la liste des rôles et de l'équipement de la Coalition occidentale. L'équipement de l'Étoile rouge est différent, mais comparable.

Appui sur le terrain

Niveau 1: Réparations actives/passives – Les techniciens d'appui sur le terrain de grade inférieur peuvent réparer manuellement, au moyen de leur torche pratique, tout véhicule endommagé qu'ils trouvent. Elle répare aussi automatiquement tout véhicule occupé par le soldat, ce qui procure un avantage certain à l'appui au sol lorsqu'il ne se déplace pas à pied.

Niveau 2 : Lance-grenades M317/ Mini canon GSh663– L'appui sur le terrain de grade intermédiaire des forces de la Coalition peut installer un lance-grenades fixe à tir rapide presque n'importe où. Il est placé sur une monture pivotante et inflige de lourds dommages à l'infanterie et aux véhicules blindés légers de l'ennemi. Les unités de l'Étoile rouge peuvent déployer un mini canon meurtrier possédant une cadence de tir très élevée.

Niveau 3 : Canon EM11 (sur rail)/Canon sentinelle portable RK1– L'appui sur le terrain de grade supérieur de la Coalition peut déployer une arme dévastatrice. Le EM11 a recours à l'accélération électromagnétique pour tirer des projectiles à hyper vitesse, hautement capables de détruire des véhicules blindés. La cadence de tir de l'arme est lente, mais elle peut éliminer des cibles à grande distance. Les unités de grade supérieur de l'Étoile rouge peuvent installer en sentinelle une tourelle automatisée capable d'attaquer l'infanterie et les véhicules blindés.

Tech EMP

Niveau 1 : Suivi et perturbation de l'ennemi – Tous les Tech EMP de rang inférieur sont munis en tout temps d'un dispositif passif qui dissimule l'unité aux radars ennemis afin qu'elle puisse se déplacer sans être détectées par les drones de l'ennemi. Il peut aussi repérer les drones, leurs pilotes et les dispositifs EMP déployables de l'ennemi.

Niveau 2 : Roquette EMP – Les Tech EMP de grade intermédiaire sont munis d'un lance-roquettes spécial tirant des projectiles EMP non guidés pouvant perturber les véhicules civils et la plupart des véhicules militaires dans son rayon d'action. En cours de vol, ces projectiles « détectent » les véhicules se trouvant sur le chemin et explosent à proximité pour affoler leurs systèmes.

Niveau 3 : Génératrice EMP – Les Tech EMP de rang supérieur peuvent installer une génératrice portable transmette une onde pulsée perturbatrice neutralisant les véhicules et les drones se trouvant dans son rayon d'action. Elle empêche aussi, dans un rayon un peu plus vaste, le relais des données de ciblage de frappe aérienne. Ces génératrices doivent être complètement détruites afin d'éliminer leur action perturbatrice.

Tech Drone

Niveau 1: MQ38 Chasseur/TE1 Œil du tigre – Les Techs Drone de grade subalterne de la Coalition peuvent envoyer planer un drone pour reconnaître les positions ennemies et réunir de l'information. Son système de ciblage perfectionné peut reconnaître les objectifs ennemis et signaler leurs positions à votre équipe. Au besoin, on peut faire exploser le drone à distance pour éliminer l'infanterie et d'autres cibles modestes. Les unités de l'Étoile rouge transportent une version hélicoptère à hélices possédant les mêmes fonctions de reconnaissance et d'explosion, quoique avec une signature sonore nettement moins discrète.

Niveau 2 : AQ431 Drone d'assaut /TR1 Chasseur de tigres – Les Techs Drone de grade intermédiaire de la Coalition peuvent activer ce « soldat-robot » terrestre équipé d'un meurtrier mini canon de 7,62 mm. Son châssis à semelles lui donne stabilité et précision, ce qui fait que le AQ431 excelle à fournir un tir de mise hors de combat et de couverture contre les cibles d'infanterie et les véhicules légers. Les Techs drone de l'Étoile rouge déploient une unité terrestre à quatre roues bourrée d'explosif C4. Il est conçu pour se glisser sous les véhicules ennemis et exploser.

Niveau 3 : Drone mortier AQ432 /TC1 Griffes du tigre – Les Techs drone de rang supérieur de la Coalition sont munis d'un mortier terrestre d'une puissance de feu dévastatrice. Ce drone est aussi muni d'un châssis à semelles et équipé de quatre canons à large embouchure pour une cadence de tir rapide qui s'avère meurtrière contre la plupart des véhicules et l'infanterie. Du côté de l'Étoile rouge, une version à double hélice du drone héli de niveau 1 est équipée de deux petits bers à roquettes. Ce drone est meurtrier contre les véhicules légers et l'infanterie, peut importe où ils se terrent.

Soutien aérien

Niveau 1 : Frappe aérienne de précision UCAV - Le Soutien aérien de grade subalterne peut utiliser son dispositif de ciblage laser pour transmettre des coordonnées à une frappe aérienne guidée par GPS. Efficace contre les véhicules isolés, l'infanterie et les armes sentinelles, cette frappe aérienne peut détruire n'importe quelle cible avec une incroyable précision.

Niveau 2 : Frappes aériennes par bombe-grappe/tapis de bombes - Les troupes du soutien aérien de rang intermédiaire de la Coalition peuvent « peindre » des cibles en vue d'une attaque dévastatrice par bombe-grappe. Ces bombes sont conçues de manière à exploser à une certaine hauteur et à libérer une nuée de petits explosifs qui s'éparpillent et explosent sur une large zone. Les véhicules et l'infanterie n'ont aucune chance contre les bombes-grappe. On peut dire la même chose du tapis de bombes que lâche l'Étoile rouge. Plutôt que de se disperser et d'exploser dans un rayon, cette frappe aérienne vise une longue surface rectangulaire et est tout aussi mortelle.

Niveau 3 : Frappe d'hélicoptère de combat VC24 Gryphon/Bombe aérienne à carburant - Les troupes de soutien aérien de rang supérieur de la Coalition peuvent faire appel au tout premier hélicoptère de combat à rotor inclinable, qui est équipé d'un mini canon de 20 mm et d'un canon d'artillerie lourde MCH de 105 mm. Le joueur guide l'hélicoptère vers sa cible au cours de la frappe et réajuste continuellement le tir à partir du sol. Du côté de l'Étoile rouge, les Russes ont inventé une bombe aérienne à carburant, qui est l'engin explosif non nucléaire le plus puissant connu.

XBOX LIVE®

Jouez contre n'importe qui, n'importe quand, n'importe où sur Xbox LIVE. Créez votre profil (votre fiche de joueur). Clavardez avec vos amis. Téléchargez du contenu au Marché Xbox LIVE. Transmettez et recevez des messages vocaux et vidéo. Branchez-vous et joignez-vous à la révolution.

Connexion

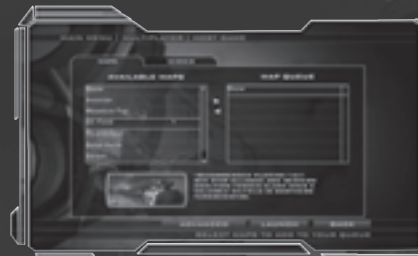
Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, il faut brancher votre console Xbox 360® à une connexion Internet haute vitesse et vous abonner pour devenir membre Xbox LIVE. Pour des renseignements supplémentaires sur la connexion et pour savoir si Xbox LIVE est offert dans votre région, visitez www.xbox.com/live.

Contrôle parental

Ces outils faciles d'emploi et souples permettent aux parents et aux responsables de décider à quels jeux les jeunes joueurs auront accès en fonction de la cote du contenu. Pour des renseignements supplémentaires, visitez www.xbox.com/fr-FR/support/xbox360/familysettings/consolefamilysettings.htm.

Exonération de responsabilité : Certaines fonctions du jeu en ligne peuvent être modifiées, ajoutées ou supprimées en tout temps en raison de correctifs logiciels.

MULTIJOUEURS



Partie rapide

La fonction Partie rapide (Quickmatch) vous permet de préciser quelques paramètres généraux (match de classement/sans classement, mode de jeu, etc.) et vous proposera ensuite le serveur disponible répondant le mieux à vos exigences.

Choix personnalisé

La fonction Choix personnalisé (Custom Match) vous permettra de chercher une partie correspondant à divers paramètres que vous pourrez préciser dans cet écran. Une fois la recherche terminée, vous pouvez passer en revue la liste de serveurs et choisir la partie à laquelle vous désirez vous joindre.

Créer une partie

Créez une partie à jouer sur Xbox LIVE® en choisissant « Créer une partie » (Create Game) dans le menu Xbox LIVE. Les options de création d'une partie s'expliquent d'elles-mêmes; consultez l'aide du jeu pour des renseignements supplémentaires. Une fois terminée la préparation, votre serveur deviendra visible aux joueurs cherchant à se joindre à une partie au moyen de l'écran de recherche de serveurs ou de la fonction Partie rapide.

Créer une partie avec Lien système

Le lien système vous permet de jouer en réseau local. Créez une partie avec lien système en sélectionnant l'option « Créer une partie » (Create Game) du menu Lien système (System Link). Les options de création d'une partie s'expliquent d'elles-mêmes; consultez l'aide du jeu pour des renseignements supplémentaires. Une fois terminée la préparation, votre serveur deviendra visible aux joueurs cherchant à se joindre à une partie dans l'écran Lien système de recherche de serveurs.

Se joindre à une partie avec Lien système

Choisissez Chercher une partie (Browse Game) dans le menu Lien système pour activer le navigateur de serveurs et obtenir une liste de serveurs offrant des parties auxquelles vous joindre.

Modes Multijoueurs

Lignes de front

En mode de jeu Lignes de front (Frontlines), votre but est de faire reculer le front en territoire ennemi jusqu'à ce que votre équipe détienne tous les objectifs de la carte. Lorsqu'une partie de ce genre de « souque à la corde » commence, une « ligne de front » divise le champ de bataille en deux, avec des objectifs le long de cette frontière. Dès qu'une équipe s'est saisie de tous ces objectifs, la ligne de front recule vers le quartier général de l'autre équipe. La capture de tous les objectifs de cette nouvelle ligne de front la repoussera encore davantage vers la base de l'autre équipe, mais la perte des objectifs la ramènera vers vous. On ne peut se saisir que des objectifs se trouvant le long de la ligne de front, ce qui signifie qu'il est impossible de capturer les objectifs se trouvant derrière avant que la ligne de front n'ait reculé jusqu'à cette zone. On peut épuiser les renforts de l'ennemi en tuant les ennemis et en repoussant la ligne de front en territoire ennemi. L'une des factions gagnera si elle élimine tous les points de renfort de l'ennemi ou capture tous les points de contrôle indiqués sur la carte.

Escadrons

Escadrons (Squads) permet à un groupe pouvant compter jusqu'à quatre joueurs de réunir leurs forces pour un travail en équipe amélioré! Le mode permet aux amis de se tenir les coudes pendant les combats et de faire porter leurs efforts sur les mêmes objectifs. Les avantages de faire partie d'un escadron sont nombreux.

- Les escadrons disposent de leur propre canal VoIP privé.
- Les positions des coéquipiers sont toujours surlignées sur la carte afin qu'ils soient plus faciles à trouver.
- Le chef d'escadron peut transmettre des ordres et surligner des cibles à l'intention de ses coéquipiers.

REMARQUE : LE CHEF D'ESCADRON PEUT SERVIR DE POINT DE REPRISE MOBILE EN AUTANT QU'IL SOIT VIVANT.

Constitution d'un escadron



Il est facile de former votre propre escadron. Appuyez sur le haut du D-pad en tout temps en cours de jeu pour afficher l'interface des escadrons et sélectionnez « Gestion de l'escadron » (Squad Management). Cela affichera la liste des joueurs de votre équipe qui sont disponibles pour se joindre à votre escadron. Sélectionnez-en un ou davantage; une coche apparaîtra en regard de leur nom pour indiquer que vous les avez invités à se joindre à votre escadron. Cliquez sur le bouton de confirmation une fois que vous aurez terminé et votre escadron sera automatiquement constitué dès qu'au moins un joueur aura accepté votre invitation.

REMARQUE : SI VOUS QUITTEZ UN ESCADRON QUE VOUS AVEZ FORMÉ, IL SERA AUTOMATIQUEMENT DISSOUS.

Se joindre à un escadron

Il existe deux manières de se joindre à un escadron déjà constitué :

1. Les chefs d'escadron vous envoient une invitation à se joindre à leur escadron. Lorsque cela se produit, une invite vous donnera le choix d'accepter ou de refuser l'invitation, ou bien encore d'ignorer les invitations de ce joueur à l'avenir.
2. Sélectionnez l'option « Se joindre à un escadron (Join Squad) » dans l'interface des escadrons pour afficher une liste des escadrons où des places sont libres. Pour demander à un chef d'escadron de se joindre à son escadron, sélectionnez son nom dans la liste et cliquez sur le bouton de confirmation afin de transmettre la demande. Vous devriez recevoir sous peu la réponse du chef d'escadron. Si celle-ci est positive, vous vous joindrez automatiquement à son escadron.

REMARQUE : LES CHEFS D'ESCADRON NE PEUVENT SE JOINDRE À UN AUTRE ESCADRON AVANT D'AVOIR DISSOUS LE LEUR.

Ordres des escadrons

Les chefs d'escadron peuvent transmettre des ordres de base à leurs coéquipiers en activant l'interface des escadrons. Ce sont : Attaquer, Défendre et Se déplacer. La transmission d'un ordre d'escadron fera s'afficher des marqueurs à la fois sur l'AF et dans la mini carte de chaque membre de l'escadron et leur position dépendra de la position du joueur par rapport à la mire de visée du chef au moment où l'ordre est donné. Essentiellement, c'est aussi simple que de pointer une zone ou une unité et de donner l'ordre d'attaquer, de se défendre ou de se déplacer. Si le chef donne un ordre en ciblant une unité, les marqueurs s'attacheront à cette unité et suivront ses déplacements. Il s'agit d'une excellente façon d'avertir les membres de l'escadron de l'avance d'ennemis et de rendre impossible à ceux-ci de se dissimuler.

REMARQUE : SEULS LES CHEFS D'ESCADRON ONT LA CAPACITÉ DE TRANSMETTRE DES ORDRES À L'ESCADRON.

VoIP

Les communications entre équipiers sont essentielles à la réussite de n'importe quel engagement; un système VoIP spécial a donc été intégré à **Frontlines: Fuel of War**. Plutôt que de disposer d'un canal de clavardage complètement ouvert, seuls les joueurs d'un même escadron peuvent se parler sur Xbox LIVE. Cette fonction leur permet d'élaborer une stratégie et de coordonner leurs actions sans être bombardés de commentaires inutiles ou distrayants.

NOTES

NOTES